

„Ihr seid in die Dienste des Kaisers getreten, da ihr euch von ihm höhere Belohnungen erwartet. Der Kaiser bereitet sein Heer für einen Krieg vor, denn die Monster an der nördlichen Grenze haben ihre gelegentlichen Überfälle zu Raubzügen ausgeweitet. Auch in der Nähe der alten Kriegergräber in den Dustersteinbergen wurden marodierende Ogerbanden gesichtet. Dort liegen die gefallenen Helden aus dem großen Krieg in einem unterirdischen Grabmal. Vor über hundert Jahren wurden diese Toten dort mit all ihren magischen Besitztümern beigesetzt. Darunter waren auch das legendäre gesegnete Schwert des mächtigen Zauberers Gernot Feuersturm und die Königin der Schicksalsschlacht, eine verzauberte Armbrust. Auf keinen Fall dürfen diese machtvollen Waffen in die Hände des Feindes gelangen. Deshalb müßt ihr in die Gräber eindringen und diese beiden magischen Waffen herausholen, bevor es die Monster tun. Doch die Toten werden ihre Schätze auch mit euch nicht teilen wollen...“

**Mission:** „Findet das *gesegnete Schwert* und die *Königin der Schicksalsschlacht*, bevor es Monster tun, und nehmt diese Waffen mit nach draußen!“

Der **Schatzkartenstapel** besteht aus den **Waffen**, **Gegenständen**, **Tränken**, **Zaubern** und **Hinterhalten** der **Stufen 1 und 2**.

**Fallen:**

- Fallgrube: wie bekannt
- Pfeilfalle: Held verliert 2 gelbe Würfel an TP.



Türen A: Diese Türen sind aus Stein und können nicht einfach so geöffnet werden.

Raum B: In dem Waffenregal steht die **Königin der Schicksalsschlacht**. Die Truhen enthalten **Trockenpulver** und den **Gürtel der Riesenstärke**. Sigismund, der Schwertgeist, bewacht die Schätze hier. Wenn er stirbt, ruft er aus: „Brüder, laßt die Eindringlinge nicht mit dem entkommen, was rechtmäßig uns gehört!“ Darauf öffnen sich die Türen A, und die beiden Räume werden aufgestellt. Außerdem erscheinen 4 Oger im Startraum. Die Initiativereihenfolge ändert sich sofort.

Wenn der SL am Zug ist, muß der die Oger immer vor den Untoten ziehen lassen. Die Oger dringen in die Höhlen ein und versuchen, die Untoten aus Raum C zu bekämpfen, die sich wehren. Die Oger kennen die Fallgruben nicht, und der erste von ihnen wird hinein fallen. Alle anderen versuchen rüberzuspringen. Wenn alle 4 Skelette besiegt sind, öffnen sie die Tür zu Raum D, und die Initiativereihenfolge ändert sich wieder. Die Oger greifen dann den Gruftschrecken an. Ist dieser vernichtet, nimmt einer der Oger das **gesegnete Schwert** vom Sarkophag. Dann versuchen die Oger, mit dem Schwert ins Freie zu entkommen. Wenn der Oger mit dem Schwert das Außengelände erreicht, haben die Helden verloren. Wenn der Oger mit dem Schwert stirbt, fällt es als Schatztruhe zu Boden und kann von einem Helden oder anderen Oger aufgenommen werden.

Die Helden müssen also die Oger aufhalten. Sie werden aber selbst von den Monstern aus Raum E angegriffen. Wenn die Helden den Weg in den Sarkophagraum durch die Geheimtüren nehmen und den Raum vor den Ogern erreichen, greift der Gruftschrecken natürlich die Helden an. Die Oger versuchen dann, die Helden zu töten. Generell gilt für alle Untoten, daß sie zuerst die Mitglieder der Gruppe(Helden oder Oger) angreifen, die sie zuerst erblicken. Die Oger greifen alles an, ihnen einen Fluchtweg mit dem **gesegneten Schwert** versperrt. Die Kämpfe können so teilweise etwas durcheinander ablaufen. Der SL kann auch den Spielern erlauben, die Skelette aus Raum C zu spielen, die gegen die Oger kämpfen. Die Helden verlieren auch, wenn sie die **Königin der Schicksalsschlacht** verlieren.

Truhe F: In dieser Truhe liegt das **Blutschwert**.

**Die Helden gewinnen**, wenn die Helden, die das **gesegnete Schwert** und die **Königin der Schicksalsschlacht** tragen, das Außengelände erreichen.

„Ausgezeichnet! Das **gesegnete Schwert** und die **Königin der Schicksalsschlacht** wurden in Sicherheit gebracht. Die Oger hingegen liegen in Lachen aus ihrem stinkenden Blut. Der Kaiser ist sehr erfreut. Als Dank für eure mutigen Taten dürft ihr eine der beiden Waffen behalten. Wählt weise!“